

OS JOGOS NO COMPUTADOR

"SIM CITY"

O jogo apresentado esta edição dispensa qualquer tipo de comentários.

Além de ser o pioneiro num género de jogos de estratégia, fez um sucesso estrondoso no ano passado nos computadores de 16 bits, nomeadamente PC e Amiga.

Intitula-se "Sim City" e, desde então quebrou o conceito dos jogos de estratégia serem difíceis e aborrecidos.

Nunca foi tão simples e divertido manusear uma cidade, sem perder o senso de realidade, desde as modestas Mango Seco e Vila Miséria das novelas as cosmopolitas Tokyo, New York e Rio de Janeiro.

Uma vez que já criticámos o "Sim City" na versão antiga, não seremos muito detalhados, mas preocupamo-nos nas diferenças entre as duas versões.

O jogo desenvolvia-se de dois modos distintos: ou criamos a própria cidade ou adoptamos um cenário já previamente elaborado.

Mas afinal qual o interesse? Esse cenário representava uma cidade famosa atingida por uma calamidade (fictícia), que ia desde monstros, terremotos, cheias, incêndios, etc...

A nossa função é reconstruir a cidade e superar todos os obstáculos num determinado prazo de tempo.

Infelizmente essa é uma das restrições que atingiram esta recente versão; quem quiser jogar

só pode fazê-lo com a própria cidade, não é tão mau como parece pois é mais estimulante ver a nossa criação evoluir do que começar com uma cidade já construída.

Quanto a jogabilidade, ela é idêntica; o computador cria, aleatoriamente, um mapa que servirá de cenário às construções.

Começamos por elaborar um plano de urbanização; as residências perto do comércio e as indústrias afastadas para evitar poluição perto da população.

Não menos importante é a fonte de energia que pode ser a carvão ou nuclear; a primeira é menos dispendiosa mas, em contrapartida, polui o ar. Uma central nuclear é mais limpinha mas quando ocorre algum acidente as consequências são catastróficas.

O resto já foi dito na crítica passada: estradas, pontes, hospitais, centros comerciais, polícia, bombeiros, enfim, tudo que uma cidade autêntica necessita.

Até certos problemas actuais fazem parte do currículo como o aumento da criminalidade, engarrafamentos, emigração, desemprego, poluição, buracos na estrada e postes de luz caídos.

Tudo isto não é novidade para quem já tinha jogado na primeira versão, mas parecia difícil ou até mesmo impossível "enfiar" todas estas características em singelos 48 K.

Demorou o seu tempo mas os

programadores da "Infogrames" conseguiram realizar esse milagre, a disposição dos ícones passaram para a parte superior do ecrã, mas não falta nenhum.

Residências, comércio, bulldozer, estradas, além das opções especiais que nos permitem gravar a situação e consultar as taxas de poluição, crime e congestionamento.

Podemos, a qualquer momento, "espreitar" as sondagens para saber a opinião do povo em relação à nossa competência administrativa.

No cargo de presidente temos acesso ao orçamento da cidade que serve para aumentar ou diminuir os impostos e distribuir os fundos camarários para as forças policiais, bombeiros e manutenção dos serviços públicos, estradas e electricidade.

A velocidade é surpreendente pois consegue deslocar grande parte do ecrã sem atrasar as restantes operações.

Cor também não falta e, embora não esteja nada de especial, sempre é o suficiente para animar e servir de contraste aos diferentes blocos da cidade.

A animação na versão Spectrum não existe ou então só surge quando a cidade está mais desenvolvida.

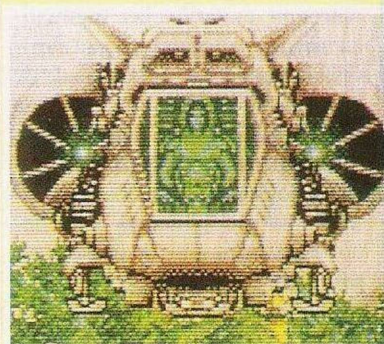
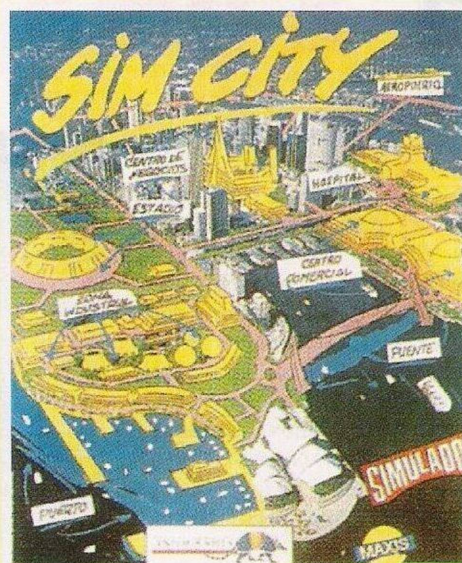
O resto está igualzinho ao Amiga e PC: a jogabilidade é idêntica, tal como o interesse de construir a nossa própria cidade.

Embora digam que o Spectrum está ultrapassado, ainda surgem maravilhas destas que provam precisamente o contrário.

Nome: "Sim City"
Género: **Simulador**
/Estratégia

Gráficos: **71%**
Dificuldade: **55%**
Som: **50%**

Apreciação Global: **A não perder!**
Computadores: **Spectrum, PC e Amiga**



"POKES" E DICAS

Tal como na semana passada, abrimos esta secção com material para o Spectrum.

Da fanzine "New Soft" retiramos alguns "pokes" interessantes.

"E Motion" - 10 Clear 25000: Poke 23417,84: For X=1 To 3: Load "" Code: Poke 23739,111: Next X

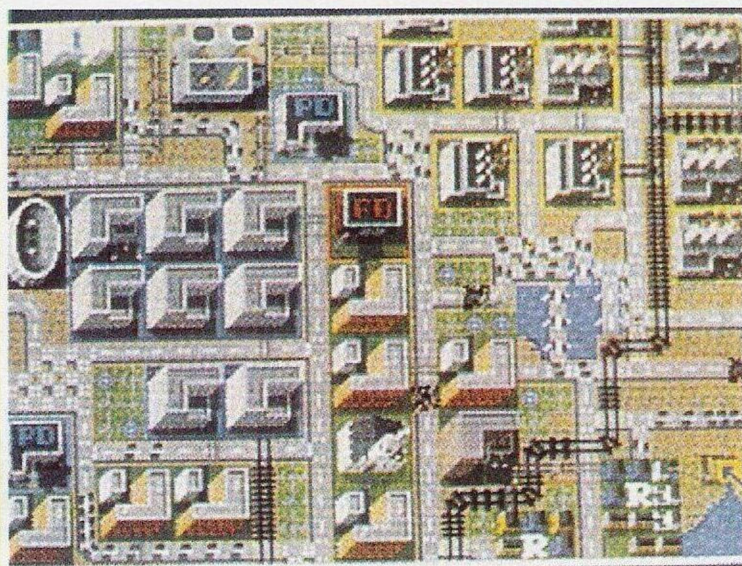
20 If Peek 26000=0 Then Go To 40

30 Poke 50821,1: Poke 28414,0: Poke 34602,0: Run Usr 25700

40 Poke 57447,1: Poke 36268,0: Poke 40460,0: Run Usr 33160

"Dragon Ninja" - Poke 43299,0: Poke 38682,0: Poke 38683,0 (tempo e vidas ilimitadas)

"Manchester United" - Quan-



SECÇÃO DO LEITOR 72

Esta semana os clubes voltam a representar-se em força, mas primeiro temos outros leitores e a nova edição da fanzine "New Soft".

O primeiro número da fanzine "New Soft" era um bocado desleixado, tinha artigos interessantes mas, da forma como eram apresentados, deixava tudo a perder e o final parecia um filme de terror. O leitor ficava na expectativa de saber se os autores prosseguiriam, com um novo número, ou tinham ficado por ali.

Pelo menos foi a nossa reacção e, por esse motivo, ficámos espantados quando chegou à nossa redacção o segundo número.

Fanzine talvez não seja o termo apropriado para esta publicação, de tão pequena que é, composta apenas por duas simples páginas do formato A4.

Na primeira criticam o "Dan Dare 3"; a segunda e última são preenchidas com um pequeno "top" de jogos e "pokes" e dicas para os compatíveis Spectrum. Quanto a figuras, nem pensar.

Esta mini revista — no que parece um ultimato dos autores — não voltará a ser editada enquanto não atingirem os 100 sócios.

Fazem bem, pois é preferível esperar e apresentar um trabalho digno. Esperamos que consigam atingir os objectivos propostos.

Passemos de seguida para os clubes, a "VIP Soft" destina-se aos utilizadores Amiga e dedica-se à venda de jogos por correspondência, programação, troca de dicas e mapas, tem em vista organização de concursos com prémios aliciantes.

Os 40 primeiros associados recebem, gratuitamente, um jogo (prometido e devido), os interessados podem escrever para: Elton Osmar S. Gouveia, rua da Carreira, 244, 2 Dto, 9000 Funchal Madeira.

Do Amiga passamos ao spectrum, a "New-game" é uma associação que além de remeter-nos material costuma trocar jogos, "pokes" e programas variadíssimos, o endereço é o seguinte, Torres da Bela Vista, 13, 2A, 2670 Loures (tel: 9887718).

O "Soft Catujal Clube" tem as mesmas actividades, a sua sede fica no Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infantaria, 6, 2685 Catujal Sacavém.

O Último clube desta semana é o "The

Group of Spectrum's", que não fica só pelos 48 K, mas também se dedica aos +2 e +3, os interessados podem escrever para a Rua António Ferro, 12, 2º Dto, Buraca, 2700 Amadora.

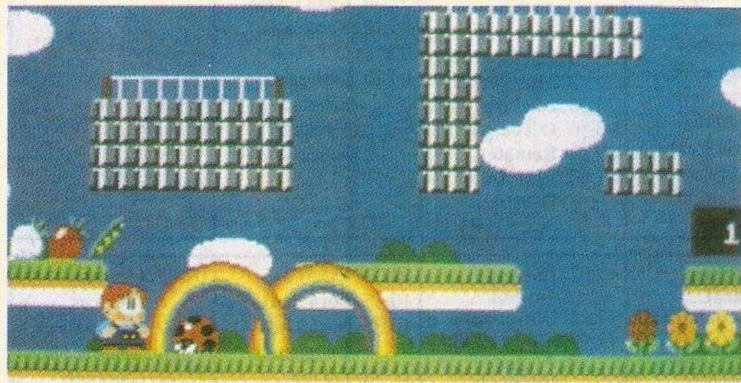
Mas não é preciso pertencer a um clube para trocar jogos, exemplo disso é o Sérgio Fonseca que pretende trocar "software" por correspondência para o MSX, para contactar o Sérgio basta escrever para a R. Bento Jesus Carraça, 62.F, Paio Pires, 2840 Seixal.

Seguimos com alguns leitores que tem material usado para venda, o Rui Oliveira pretende vender um Timex 2048 com um monitor monocromático; o telefone do Rui é o (01) 2164548.

Quanto ao prezado Paulo Brazão quer desfazer-se de um Commodore 64 com o respectivo gravador, "joystick" e 200 programas, quem estiver interessado nesta aquisição pode telefonar para o (01) 2223775.

Finalizamos esta secção com a carta enviado pelo Bruno Alexandre, leitor que pretende adquirir o jogo de um filme antigo, "Alien, o 8 Passageiro", já procurou em inúmeras lojas mas o resultado é sempre infrutífero.

O título original desse jogo é "Alien" e é de estratégia, se algum leitor o possuir ou souber jogar ao "Xenomorphe" pode ajudar o Bruno pelo telefone 2762585.



do prémios "0" (ou "O") os jogadores oponentes não se movem, durante uma partida caminhamos pela linha do fundo da baliza contrária e sempre que pretendermos marcar golo basta passar pela traseira do guarda-redes.

"Deflektor" - Poke 42577,0 (energia infinita)

"Cabal" - Poke 31661,255; Poke 31668,255 (255 vidas para ambos os jogadores)

"The Untouchables" - Na tabela da pontuação escrevemos "HUMPHREY BOGART", durante o jogo basta primir, simultaneamente, em "Q", "W" e "E" para passar de nível

"Batman" - Poke 39915,0 (imunidade)

"Batty" - Poke 48440,24 (vi-

das ilimitadas)

"Death Wish 3" - Poke 38678,183; Poke 39353,183; Poke 43301,183 (munições e energia infinita)

Ficamos de seguida com mais material para o mesmo computador enviado pelos prezados leitores Pedro Miguel Alves, Ivo Filipe e "Software Lover".

"P 47 Thunderbolt" - Escrevemos na tabela da pontuação "ZEBEDEE"

"3D Stock Car" - Durante o jogo premimos "Symbol Shift", "Break" e "Caps Shift" para passar de nível

"Rainbow Islands" - 10 For F=16384 To 16453; Read A; Poke F,A; Next F

20 Randomize Usr 16384
30 Data 221, 33, 203, 92, 17, 30,

15, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 48, 241, 33, 149, 98, 54, 195, 35, 54, 30, 35, 54, 64, 49, 224, 92, 201, 33, 138, 11, 34, 145, 130, 62, 201, 50, 187

"BMX Simulator" - Poke 49264,58

"Bravestarr" - Poke 51803,24; Poke 51804,18 (tempo ilimitado)

Finalizamos o espaço dedicado ao Spectrum com um truque clássico, no "Exolon" redefinimos as teclas com "Zorba".

Passemos de seguida para o Amiga.

Na anterior edição tínhamos publicado algumas dicas para o "Starblade", continuemos com o trabalho.

Dirigimo-nos ao planeta Tison e avançamos até ao terceiro ecrã da direita para a obter uma mina guiada, só podemos apanhá-la através da troca.

No planeta Erina colocamos a dita mina em frente do "robot" gigante, depois da explosão recolhemos o circuito caído que deve ser introduzido no centro do sistema dos circuitos, assim aperfeiçoaremos o nosso sistema.

Partimos para Skevis para apanhar o cartão magnético que contém o código de acesso de Cassandra em centuriano (coisas de E.T.'s), seguimos imediata-

mente para Skaver para visitar o mago.

Sem mais perca de tempo vamos ao Xylogna para matar o ladrão que roubou o feitiço (alien), regressamos a Skaver e devolvemos o feitiço ao mago. Este fica bastante agradecido e ensina-nos a dominar certos poderes físicos que serão úteis no nosso local.

Em Endroma ficamos com uma XMT-03BK a única arma capaz de eliminar as Cephalhydras.

A nossa última meta fica em Cassandra, graças aos dois cartões magnéticos temos acesso ao código; "SIGMUND", neste ponto eliminamos todas as criaturas Cephalhydras com a temível arma XMT-03BK.

Findamos este espaço com algumas dicas enviadas pelo Fernando:

"Super Cars" - "ODIE" e "BIG C" sao os códigos respectivos do 2 e 3 nível, com "TURBO RICH" começamos o 1 nível com imenso dinheiro

"Cyberoid 2" - Escrevemos "NECRONOMICON" para ficar com vidas ilimitadas

"Correio da Manhã", "Os Jogos no Computador", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa, é a morada para onde devem escrever-nos.